2024

TPG-153

توصيف المقرر الدراسي

(الدراسات العليا)

اسم المقرر:	سيكولوجية الألعاب الإلكترونية
رمز المقرر:	نفس6210
البرنامج:	ماجستير علم النفس السيبراني
القسم العلمي:	علم النفس
الكلية:	العلوم الاجتماعية
المؤسسة:	جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية
نسخة التوصيف:	2024
تاريخ آخر مراجعة:	23/ 11/ 1447هـ

قسم علم النفس
كلية العلوم الاجتماعية

جدول المحتويات

أ. معلومات عامة عن المقرر الدراسي 3
ب. نواتج التعلم للمقرر واستراتيجيات تدريسها وطرق تقييمها 4
ج. موضوعات المقرر 4
د. أنشطة تقييم الطلبة 6
هـ. مصادر التعلم والمرافق 6
و. تقويم جودة المقرر 7
ز. اعتماد التوصيف 8

أ. معلومات عامة عن المقرر الدراسي:

1. التعريف بالمقرر الدراسي:

1. الساعات المعتمدة: (ساعتان)				
2. نوع المقرر				
أ-	☐ متطلب جامعة	☐ متطلب كلية	☒ متطلب تخصص	☐ متطلب مسار
ب-	☒ إجباري	☐ اختياري		
3. السنة / المستوى الذي يقدم فيه المقرر: (السنة الثانية/المستوى الثالث)				
4. الوصف العام للمقرر				
يتناول المقرر عرض لمفهوم اللعب ونظرياته النفسية وماهية الألعاب الالكترونية ومراحل تطورها، وأنواعها والعمليات المعرفية والانفعالية والعصبية وأثر الألعاب الالكترونية عليها والعوامل النفسية لإدمان الالعاب الالكترونية والنظريات النفسية المفسرة لها والمعايير النفسية والاجتماعية والاخلاقية للألعاب الالكترونية				
5- المتطلبات السابقة لهذا المقرر (إن وجدت)				
لا يوجد				
6- المتطلبات المتزامنة مع هذا المقرر (إن وجدت)				
لا يوجد				
7. الهدف الرئيس للمقرر				
تعريف الطالب بالمفاهيم الاساسية للألعاب الالكترونية ومراحل تطورها، وأنواعها، والعمليات المعرفية والانفعالية والعصبية وأثر الألعاب الالكترونية عليها، والألعاب الالكترونية والفروق الجندرية، والعوامل النفسية لإدمان الالعاب الالكترونية والنظريات النفسية المفسرة لها، والجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الالكترونية				

2. نمط التعليم:

م	نمط التعليم	عدد الساعات التدريسية	النسبة
1	تعليم اعتيادي	30ساعة تدريسية	%100
2	التعليم الإلكتروني		
3	التعليم المدمج • التعليم الاعتيادي • التعليم الإلكتروني		

م	نمط التعليم	عدد الساعات التدريسية	النسبة
4	التعليم عن بعد		

3. الساعات التدريسية: (على مستوى الفصل الدراسي)

م	النشاط	ساعات التعلم	النسبة
1	محاضرات	30 تدريسية	%100
2	معمل أو إستوديو	-	-
3	ميداني	-	-
4	دروس إضافية	-	-
5	أخرى	-	-
	الإجمالي	30 ساعة	%100

ب. نواتج التعلم للمقرر واستراتيجيات تدريسها وطرق تقييمها:

الرمز	نواتج التعلم	رمز ناتج التعلم المرتبط بالبرنامج	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.0	المعرفة والفهم			
1.1	أن يوضح الطالب بعمق مفهوم اللعب والالعاب الالكترونية والنظريات المفسرة له	ع1	المحاضرة. الحواروالنقاش	اختبارات الورقة والقلم الموضوعية والمقالية تقييم المشاركات الصفية استطلاعات الرأي
1.2	ان يشرح الطالب بالتفصيل العمليات المعرفية والانفعالية والعصبية وأثر الألعاب الالكترونية عليها	ع1	المحاضرة. الحواروالنقاش	اختبارات الورقة والقلم الموضوعية والمقالية تقييم العروض التقديمية استطلاعات الرأي
1.3	أن يستعرض الطالب بدقة المعايير النفسية والاجتماعية والاخلاقية للألعاب الالكترونية	ع1	المحاضرة. الحواروالنقاش	اختبارات الورقة والقلم الموضوعية والمقالية تقييم العروض التقديمية

الرمز	نواتج التعلم	رمز ناتج التعلم المرتبط بالبرنامج	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
				استطلاعات الرأي
2.0	المهارات			
2.1	أن يحلل الطالب بدقة الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الالكترونية والاضطرابات المصاحبة لها	م1	-المحاضرة -المجموعات المصغرة	-الاختبارات الموضوعية والمقالية. -تقييم البحوث القصيرة - استطلاعات الرأي
2.2	أن يقارن الطالب بطريقة نقدية بين النظريات النفسية المفسرة للألعاب الالكترونية	م2	-المحاضرة -مجموعات العمل الصغيرة والكبيرة - المشاريع التشاركية.	-الاختبارات الموضوعية والمقالية. -تقييم البحوث القصيرة والتقارير - استطلاعات الرأي
2.3	ان يستنتج الطالب بدقة الاضطرابات الناتجة عن الألعاب الالكترونية	م1	-المحاضرة -مجموعات العمل الصغيرة والكبيرة والمشاريع التشاركية.	-الاختبارات الموضوعية والمقالية. تقييم البحوث القصيرة والتقارير - استطلاعات الرأي
3.0	القيم والاستقلالية والمسؤولية			
3.1	أن يظهر الطالب مقدرته على تكوين علاقات إيجابية مع الآخرين.	ق1	-مجموعات العمل الصغيرة والكبيرة -المشاريع التشاركية	تقييم المشاريع التشاركية استطلاعات الرأي
3.2	أن يظهر الطالب مقدرته على العمل ضمن فريق باحترافية عالية	ق1	-مجموعات العمل الصغيرة والكبيرة -المشاريع التشاركية	تقييم المشاريع التشاركية استطلاعات الرأي

ج. موضوعات المقرر:

م	قائمة الموضوعات	الساعات التدريسية المتوقعة
1	مفهوم اللعب ونظرياته النفسية	4
2	ماهية الألعاب الالكترونية ومراحل تطورها، وأنواعها، وتعريف علم نفس ألعاب الفيديو، وتاريخ موجز لدراسة ألعاب الفيديو في علم النفس	4
3	العمليات المعرفية والانفعالية والعصبية وأثر الألعاب الالكترونية عليها	4
4	العوامل النفسية لإدمان الالعاب الالكترونية والنظريات النفسية المفسرة لها	4
5	الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الالكترونية	4
6	اضطراب الألعاب الالكترونية	4
7	المعايير النفسية والاجتماعية والاخلاقية للألعاب الالكترونية	4
8	تطبيقات الذكاء الاصطناعي وتأثيرها على السلوك	2
	المجموع	30

د. أنشطة تقييم الطلبة:

م	أنشطة التقييم	توقيت التقييم (بالأسبوع)	النسبة من إجمالي درجة التقييم
1	اختبار أعمال فصلية	الأسبوع السابع	%20
2	تكليفات وواجبات	الأسبوع العاشر والخامس عشر	%40
3	اختبار تحريري نهائي.	نهاية الفصل الدراسي	%40

أنشطة التقييم (اختبار تحريري، شفهي، عرض تقديمي، مشروع جماعي، ورقة عمل وغيره)

هـ. مصادر التعلم والمرافق:

1. قائمة المراجع ومصادر التعلم:

المرجع الرئيس للمقرر	ندى عقاب بن عبود واخرون (2018)دليل الأسرة في استخدام الألعاب الالكترونية. دار الزهراء الرياض
المراجع المساندة	صوالحة، محمد احمد(2004) علم نفس اللعب. دار المسيرة عمان

المصادر الإلكترونية	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0111790
أخرى	المكتبة الرقمية للاطلاع على المجلات العلمية ورسائل الماجستير والدكتوراه والدراسات العلمية.

2. المرافق والتجهيزات التعليمية والبحثية المطلوبة:

العناصر	متطلبات المقرر
المرافق النوعية (القاعات الدراسية، المختبرات، قاعات العرض، قاعات المحاكاة ... إلخ)	قاعات دراسية مجهزة ومريحة لكل من مدرس المقرر والطلبة وتتوافر بها طاولات مستديرة من أجل تفعيل عدد من طرق التدريس المناسبة، وتتسع لعدد الطلبة؛ وتتوافر فيها الأجهزة المناسبة أدناه.
التجهيزات التقنية (جهاز عرض البيانات، السبورة الذكية، البرمجيات)	جهاز عرض البيانات (Data Show) / شاشة عرض / فارة لا سلكية
تجهيزات أخرى (تبعاً لطبيعة التخصص)	-

و. تقويم جودة المقرر:

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقييم
فاعلية التدريس	الطلبة- المراجع النظير	غير مباشر: استطلاعات الطلبة- الزيارات الميدانية
فاعلية طرق تقييم الطلاب	الطلبة- المراجع النظير	غير مباشر: استطلاعات رأي الطلبة- الزيارات الميدانية
مصادر التعلم	أعضاء هيئة التدريس-الطلبة- قيادات البرنامج	غير مباشر: استطلاعات رأي الطلبة وأعضاء هيئة التدريس
مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر	أعضاء هيئة التدريس -الطلبة- المراجع النظير	مباشر: نتائج مخرجات التعلم غير مباشر: استطلاعات رأي الطلبة- الزيارات الميدانية
الخدمات التعليمية	الطلبة، الخريجون، أعضاء هيئة التدريس.	غير مباشر: استطلاعات رأي أعضاء هيئة التدريس والطلبة والخريجين

المقيمون (الطلبة، أعضاء هيئة التدريس، قيادات البرنامج، المراجع النظير، أخرى (يتم تحديدها).

طرق التقييم (مباشر وغير مباشر).

ز. اعتماد التوصيف:

جهة الاعتماد	مجلس قسم علم النفس
رقم الجلسة	الجلسة رقم (29) للعام الدراسي 1447هـ
تاريخ الجلسة	1447/12/29هـ

رابط محضر مجلس القسم لاعتماد توصيفات مقررات برنامج ماجستير علم النفس السيبراني

